FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ICE CLIMBER™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ACTION SERIES
SÉRIE D'ACTION

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Ice Climber™ Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

It's only you and an ice hammer as you make your way to the top of the mountain! If you can break through 8 levels of treacherous arctic ice, you'll reach the top of the mountain. But watch out – the Nitpicker, condors and Polar Bears don't want you up there. And they've got a bag of tricks that will block your rise to the top. There are 32 challenging peaks to scale – face them alone or with a friend.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

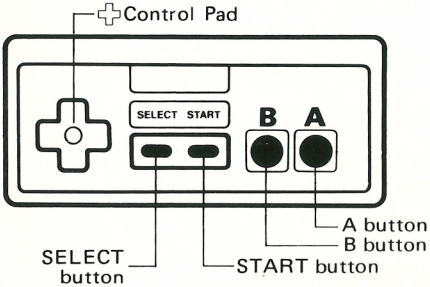
Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – Moves Popo in 1 or 2 player game
Controller 2 – Moves Nana in 2 player game

Controller 1/Controller 2 * For 2 Player Game



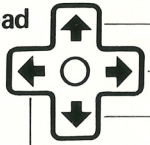
A Button

Used to break a hole through the row of ice blocks on the floor above with the hammer, and climb up onto it by jumping.

B Button

Strike with the hammer in the direction your character faces and get rid of the toppies and nitpickers.

Control pad

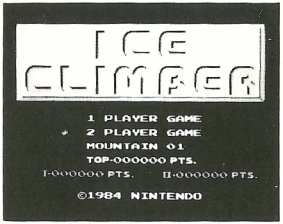


To choose a mountain (on the game menu).

To move to the right.

To choose a mountain (on the game menu).

To move to the left.



SELECT button

Move the hammer mark (⮜) to the game you wish to select from the game menu by pressing this button.

START button

Press this button to begin.

Pause:

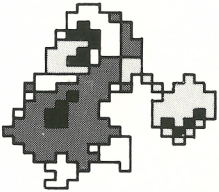
If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue the game. The game will continue from where it left off.

* The TOP SCORE disappears once the power switch is turned OFF.

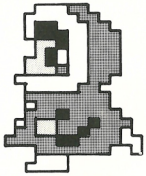
3. HOW TO PLAY

This game can either be played by 1 person with Popo or by 2 people with Popo and Nana. Using their hammers, they must break through the floor above and jump up to the next level.

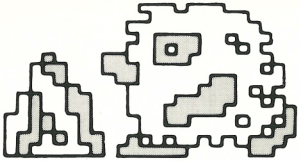
[Characters]



Popo
(Controller 1, blue)

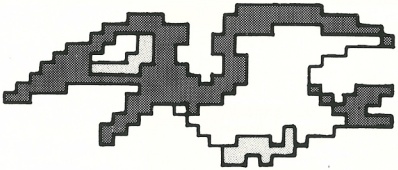


Nana
(Controller 2, pink)



Topi

- They bring ice to fill in holes in the floors.
- If you collide with a Topi you lose a man.

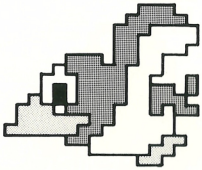


Condor

- Jump up and grab onto the Condor during the bonus round for extra points.

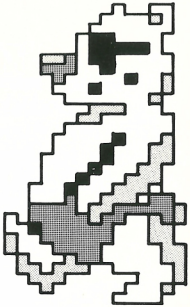
Nitpicker

- Always flying around Popo and Nana.
  If you collide with this bird you lose a man.



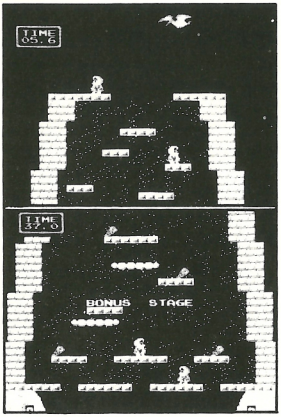
Polar Bear

- After a certain period of time, the Polar Bear comes out and pushes the floors down.



[Rules and Suggestions]

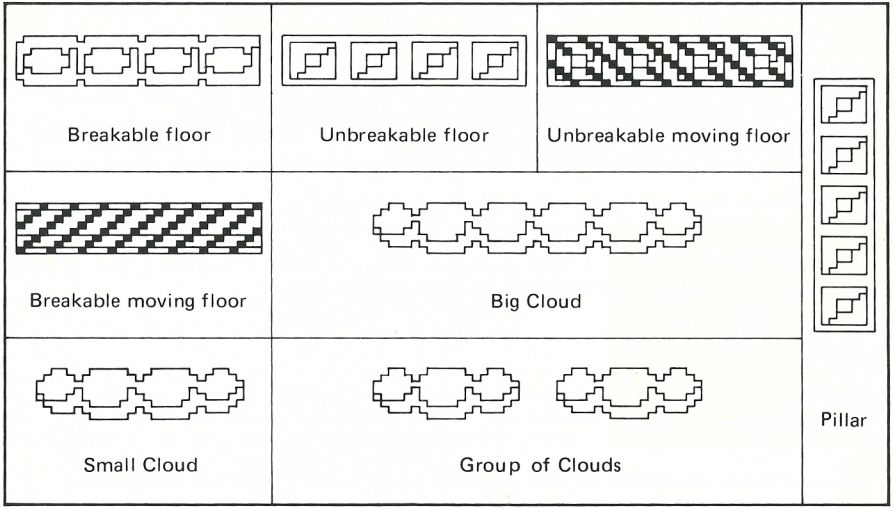
1. Use the ✥ control pad when the game menu is displayed to enter the number of the mountain you want to climb. (MOUNTAIN XX)
   - The mountains are numbered from 1 ~ 32. You can attempt to climb any mountain, but the larger the number the more difficult the mountain is to climb.
2. When the game begins, the condor carries a vegetable up near the top of the mountain. At this point, the whole mountain is visible.
3. Break the ice blocks of the floor above and make a gap, then jump through the gap to the higher floor by pressing A button. Continue up the mountain through each floor in the same manner.
   - Time carefully and mount the moving clouds to reach the floors above.
   - Pay attention to the types of floors. Some floors will break, but others won't; while others move like a conveyor belt.
   - * Be sure to read the "tips" in this booklet.
   - * On each floor, Popo and Nana can walk off the right edge of the screen onto the left edge and vice-versa.
4. Chase away the bothersome toppies and nitpickers with the A or B button.
5. The toppies come and fill in the gaps in the floors with ice.
6. After a certain period of time, the Polar Bear comes out, jumps up and down (boom!) and pushes the screen down. At this time, any player pushed off the bottom of the screen is lost.
7. After a man is lost, the next man will appear on the screen flashing on and off. While flashing, the man cannot play. Move the man to start the game.



8. The screen is cleared after you arrive at the 8th floor, and you go into the bonus round.
   - The condor hid a vegetable at the beginning of the game. Get the vegetable for additional points.
   - There are 10 types of vegetables. The first bonus round always uses eggplants.
   - If the player jumps up and grabs onto the condor at the end, he or she receives bonus points.
   - The bonus round ends and the next mountain scene appears when one of the following occurs:
   (1) When the player falls off and nobody is left on the screen.
   (2) When the player jumps up and grabs onto the condor.
   (3) When the timer runs out.

Tips

- Holes can be made more quickly where the row of ice blocks is thin.
- The floors and clouds have various characteristics. Learn the tricks and climb up quickly.

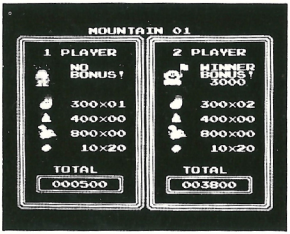


- Getting even one ear of corn ( ) in the bonus round adds one man; however, note that the screen only shows up to 3 men.
- In the 2 player game, the two players can either cooperate with each other and play together, or they can play against each other — bothering and tricking each other.

You lose a man by:

- Colliding with a Topi.
- Colliding with a Nitpicker.
- Colliding with the ice that a Topi brings.
- Disappearing from the screen when the Polar Bear pushes the screen down.
- In the 2 player game, if the leading player gets so far up that the other player disappears off the bottom of the screen, the lower player is lost.

* If you fall off the screen during the bonus round, you do not lose a man.



Scoring

After each mountain climb is finished, the current score is calculated.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Ice Climber™ du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Ce jeu vous demande d'escalader une montagne armé d'un simple pic à glace! Vous atteindrez le sommet à condition de percer huit niveaux de glace arctique traîtresse. Mais attention! Les Trouble-fête, les Condors et les Ours polaires ne vous veulent pas sur leur montagne. Et ils feront tout pour vous en empêcher. Il y a 32 montagnes différentes à escalader - seul ou avec un ami.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

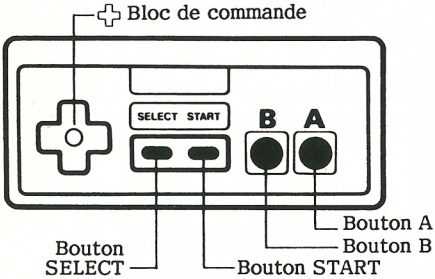
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - Déplace Popo dans le jeu pour 1 ou 2 joueurs.
Commande 2 - Déplace Nana dans le jeu pour 2 joueurs.

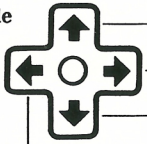
Commande 1/Commande 2* Dans le jeu pour 2 joueurs



Bouton A
Utilisé pour percer les blocs de glace du niveau supérieur avec le pic à glace, et y grimper en sautant.

Bouton B
Pour donner un coup de pic dans la direction à laquelle le personnage fait face pour se débarrasser des Topis et des Trouble-fête.

Bloc de commande

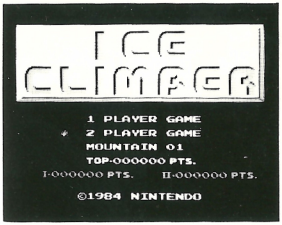


Pour choisir une montagne (sur le menu de jeux)

Pour se déplacer vers la droite

Pour choisir une montagne (sur le menu de jeux)

Pour se déplacer vers la gauche



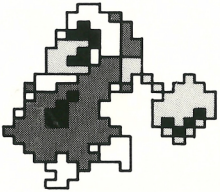
Bouton SELECT
Lorsqu'on appuie sur ce bouton, le pic ( ) se déplace à l'écran. Alignez le pic avec le jeu de votre choix.

Bouton START
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.
Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.
* Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

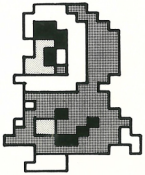
3. COMMENT JOUER

On peut jouer seul (avec Popo) ou à deux (avec Popo et Nana). Il doivent se servir de leur pic pour percer chaque plafond de glace et sauter au niveau supérieur.

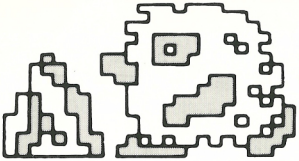
[Personnages]



Popo
(Commande 1, bleu)

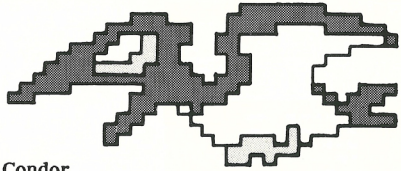


Nana
(Commande 2, rose)



Topi

· Ils bouchent les trous du plancher avec de la glace.
· Si vous entrez en collision avec un Topi, vous perdez votre homme.

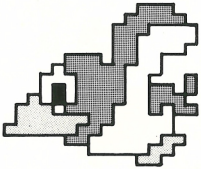


Condor

· Sautez et accrochez-vous au Condor pendant la ronde en prime pour gagner des points supplémentaires.

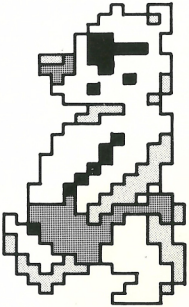
Trouble-fête

· Ils aiment survoler Popo et Nana. En cas de collision avec l'un d'eux, vous perdez votre homme.



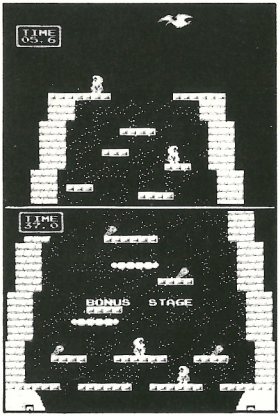
Ours polaire

· Après un certain temps, l'Ours polaire apparaît et tasse les étages vers le bas.



[Règlements et suggestions]

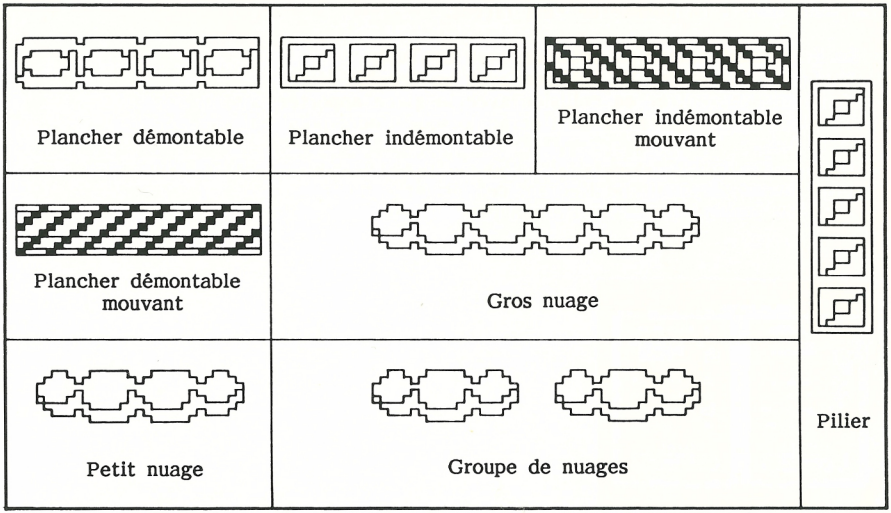
1. Lorsque le menu apparaît à l'écran, servez-vous du ✥ bloc de commande pour entrer le numéro de la montagne que vous voulez escalader (ex.: MOUNTAIN XX).
   · Les montagnes sont numérotées de 1 à 32. Vous pouvez escalader celle qui vous plaira, mais plus le chiffre est élevé, plus grande est la difficulté.
2. Au début du jeu, le Condor transporte un légume vers le sommet de la montagne. A ce moment, vous pouvez voir toute la montagne.
3. Brisez les blocs de glace du plafond et faites-y une percée. Sautez ensuite à travers cette percée en appuyant sur le bouton A. Percez chaque étage de la même manière, jusqu'au sommet.
   · Si vous êtes précis, vous pouvez monter sur les nuages pour passer à l'étage supérieur.
   · Attention aux planchers: certains se défont tout seuls, d'autres pas; certains se déplacent comme un tapis roulant.
   * Prêtez attention aux conseils de ce livret.
   * A chaque étage, Popo et Nana peuvent sortir à la gauche de l'écran et reparaître à la droite de l'écran, et vice-versa.
4. Servez-vous des boutons A ou B pour chasser les Topis et les Trouble-fête.
5. Les Topis s'amusent à réparer les trous du plancher avec de la glace.
6. Après un certain temps, l'Ours polaire apparaît, saute sur place (boum!) et tasse tout l'écran vers le bas. Si votre joueur disparaît de l'écran en même temps, il est perdu.
7. Lorsqu'un homme est perdu, un autre apparaît en clignotant. Il ne peut servir tant qu'il clignote. Déplacez-le pour recommencer à jouer.



8. L'écran se vide lorsque vous atteignez le 8e étage et la ronde en prime commence.
   · Le Condor a caché un légume au début du jeu. Vous gagnez des points supplémentaires en le découvrant.
   · Il y a 10 types de légumes. La première ronde en prime utilise toujours des aubergines.
   · Si votre homme s'agrippe au Condor en sautant à la fin du jeu, il gagne des points supplémentaires.
   · La ronde en prime prend fin et la prochaine montagne apparaît dans l'un ou l'autre des trois cas suivants:
   (1) Un homme tombe et il ne reste plus personne à l'écran.
   (2) Votre homme saute et s'agrippe au Condor.
   (3) Lorsque le temps est écoulé.

Conseils

· Il est plus rapide de percer des trous là où les blocs de glace sont plus minces.
· Les planchers et les nuages ont certaines caractéristiques. Etudiez-les bien et vous grimperez plus vite.

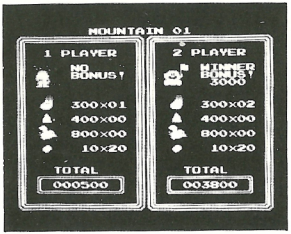


• Si vous réussissez à obtenir ne serait-ce qu'un seul épi de maïs ( ) dans la ronde en prime, vous gagnez un homme, même si l'écran ne peut pas afficher plus de 3 hommes.

• Dans le jeu pour 2 joueurs, les deux joueurs peuvent soit collaborer l'un avec l'autre pour se faciliter la tâche, ou essayer de se nuire l'un l'autre le plus possible pour atteindre le sommet les premiers.

On peut perdre un homme de cinq façons:

· En le laissant entrer en collision avec un Topi;
· En le laissant entrer en collision avec un Trouble-fête;
· En le laissant entrer en collision avec la glace apportée par un Topi;
· En le laissant disparaître de l'écran lorsque l'ours polaire tasse celui-ci vers le bas.
· Dans le jeu pour 2 joueurs, si un joueur prend les devants à tel point que l'autre joueur disparaît de l'écran, ce dernier est perdu.
* Si votre homme tombe de l'écran pendant la ronde en prime, il n'est pas perdu.



Décompte

A la fin de chaque escalade, le décompte apparaît à l'écran.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON